LucasArts Entertainment Company Präsentiert

Star Wars Dark Forces



STAR
DARK FORCES
WARS

HANDBUCH: VERSCHLÜSSELTE ÜBERTRAGUNG

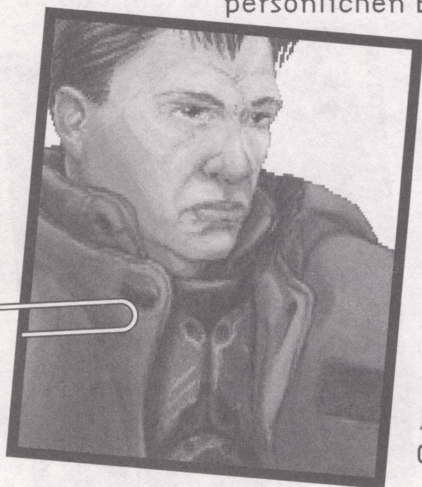


INHALT

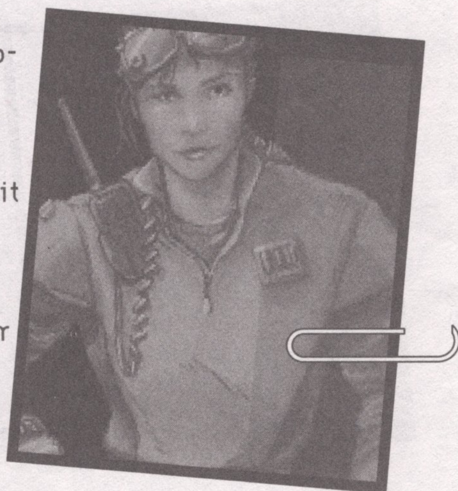
PROGRAMMSTART 7
STEUERUNG 8
HAUPTMENÜ 12
VERSCHLÜSSELTE ÜBERTRAGUNGEN VON
JAN ORS AN KYLE KATARN 13
DEIN PERSONA DATA ASSISTANT 13
DAS HEADS UP DISPLAY 14
GEGNER 15
WAFFEN UND ANDERE NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE 18
CREDITS 24
KUNDENSERVICE 25

VERSCHLÜSSELTE ÜBERTRAGUNG: JAN ORS AN MON MOTHMA BETREFF: Kyle Katarns Zuverlässigkeit

Ich verstehe, daß Fragen zum häufigen Einsatz Kyles als freiberuflicher Agent aufkommen. Einerseits aufgrund seiner Vergangenheit im Dienst der imperialen Truppen und andererseits, weil er noch immer den Status eines nur im Bedarfsfall beschäftigten Söldners hat und nicht den regulären Truppen der Allianz angehört. Es ist nicht zu übersehen, daß einige Personen, die ihm während seiner Zeit bei den imperialen Truppen gegenüberstanden oder Freunde und Verwandte bei von ihm geführten Einsätzen verloren haben, diesen Zweifeln schnell zustimmen. Es ist aber gerade so, daß exakt diese Erfahrungen, die er während dieser Zeit gesammelt hat, seine heutige Einstellung gegen das Imperium gefestigt haben und ihn, so glaube ich, irgendwann von der Notwendigkeit der Allianz überzeugen werden. Ich denke, Sie sind damit einverstanden, wenn ich Ihnen eine kurze Biographie Kyles liefere. Kyle stammt aus Sulon, dem Mond von Sullust. Wie viele unserer Rekruten aus den Randgebieten kam auch er aus einer landwirtschaftlich geprägten Region und wuchs in einer intakten Familie auf. Er achtete seinen Vater, einen Agrarmaschinenhändler mit persönlichen Bindungen zu der bäuerlichen Bevölkerung, die er belieferte. Kyle trat die Ausbildung in der Akademie nur an, um nach seiner Rückkehr leichter in die Fußstapfen seines Vaters treten zu können. An der Akademie entdeckte er seine natürliche Begabung für die Theorie kybernetischer Systeme und Informationsverarbeitung. Da er sehr viel Zeit mit seinen Studien, Kampfsport und Scharfschießen verbrachte, blieb ihm wenig Zeit, die politischen Gerüchte oder Veränderungen in



Ausbildung und Politik wahrzunehmen. Sein ruhiges Studentenleben wurde jäh unterbrochen, als er vom Imperium die Nachricht erhielt, daß seine Eltern bei einer Rettungsaktion des Imperiums in einen Hinterhalt der Rebellen gerieten und umkamen. Als die Akademie ihm dann noch einen Sonderurlaub für die Teilnahme an der Beisetzung verweigerte, stand sein Entschluß fest. Zu dieser Zeit hatte Kyle keinen Grund etwas anzuzweifeln, was doch offensichtlich ein imperialer Täuschungsversuch war. Übermannt von seinem Schmerz und brennendem Haß auf die Rebellen, die angeblich seine Eltern getötet hatten, nahm er einen Posten in der Sondereinheit der imperialen Armee an. Hier lernte er das wahre Gesicht des Imperiums kennen. Ich traf ihn erst Jahre später, als ich als Informant und Doppelagent beim imperialen Geheimdienst arbeitete. Bei wiederholten Treffen mit ihm bemerkte ich die Narben, die er unter einem Mantel stiller Kompetenz verbarg, und eine wachsende Enttäuschung gegenüber der Armee und allem, wofür sie stand. Ich sorgte dafür, daß detaillierte Berichte über die wahre Geschichte des imperialen Überfalls auf Sullust in seine Hände gelangten und unsere Freundschaft verbesserte sich zusehends. Als meine Tarnung aufflog und ich verhaftet wurde, beendte Kyle seine Dienstzeit in der imperialen Armee, indem er meine Befreiung aus der Folter organisierte und mich auf eine Basis der Rebellen brachte. Er traf mich dort einige Tage später auf seinem Weg in die Außenregionen, wo er in Begleitung von Schmugglern und Piraten in Sabotage und Störung der öffentlichen Ordnung ausgebildet werden sollte, was ihn für uns bis heute so wertvoll gemacht hat. Als er sich danach verabschiedete, wußte ich, daß er noch nicht bereit war, ganz in den Dienst der Allianz zu treten. Die emotionalen Manipulationen, die er in den Händen des Imperiums aushalten mußte, hatten aus einem idealistischen, vertrauensvollen Mann einen mit tödlicher Präzision arbeitenden Saboteur gemacht, dessen Loyalität man sich verdienen mußte, aber niemals kaufen konnte. Eines ist sicher, er vertraut der Allianz vielleicht nicht vollständig, aber er wird nie vergessen, was ihm das Imperium angetan hat. Ja, er hat mein Leben gerettet



und ist vielleicht der am besten getarnte Spion in unseren Reihen, aber es ist der Haß auf das Imperium, der uns seine Zuverlässigkeit sichert. Es ist traurig, aber wahr, daß die fortschreitenden imperialen Greueltaten und Mißachtung von Menschenleben unsere größte Hoffnung auf neue Rekruten darstellen.

- Jan Ors

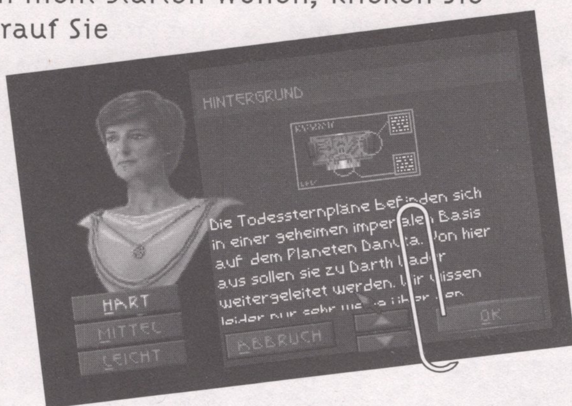
PROGRAMMSTART



Die erste taktische Anzeige, die Sie sehen, ist das Agentenmenü. Wenn dies Ihr erstes Spiel ist, werden Sie zunächst nach dem Namen Ihres Agenten gefragt. Ihr neuer Agent erscheint dann auf der linken Bildschirmseite. Sie benötigen nur einen einzigen Agenten für das Spiel, können aber bis zu 14 Agenten erstellen, indem Sie auf das Feld NEUER AGENT klicken. Wenn Sie dann später eine Truppe erfahrener Agenten zusammengestellt haben, können Sie daraus einen auswählen, indem Sie einfach auf seinen Namen klicken. Zu jedem ausgewählten Agenten erscheint auf der rechten Seite eine Liste der Missionen, die er bisher gestartet hat. Erfüllte Missionen werden durch einen roten Zeiger markiert, der die Schwierigkeitsstufe angibt (l=leicht, m=mittel, h=hart). Wenn Sie einen Agenten aus der Liste entfernen wollen, wählen Sie den Agenten aus und klicken Sie auf das Feld AGENT LÖSCHEN. Sie starten das Spiel, indem Sie eine Mission auf der rechten Bildschirmseite auswählen und auf das Feld MISSION STARTEN klicken. Sie können auch bereits vollendete Missionen erneut spielen. Sie verlassen das Spiel, indem Sie auf das Feld DOS klicken.

Jetzt gelangen Sie zur Missionsbesprechung. Hier erhält Ihr Agent von seinen Kontaktleuten Informationen über die Mission einschließlich den Missionszielen, den Zielen, die für einen erfolgreichen Abschluß der Mission unbedingt erfüllt werden müssen. Sie können hier auch die Schwierigkeitsstufe der Mission festlegen, indem Sie auf eines der Felder LEICHT, MITTEL oder HART klicken.

Wenn Sie die Mission doch nicht starten wollen, klicken Sie auf das Feld ABBRUCH, worauf Sie zurück ins Agentenmenü gelangen. Sind Sie dagegen bereit, klicken Sie auf das Feld OK und bereiten Sie sich auf den Kampf gegen das Imperium vor.



STEUERUNG

TASTATUR

Bewegung

 = vorwärts

 = nach rechts drehen

 = nach links drehen

 = zurück



Leertaste = benutzen (öffnen/schieben/ziehen)

 oder 

\+  = nach rechts gleiten

 oder 

\+  = nach links gleiten



= kriechen oder ducken

X = springen

Shift = schnell laufen

CpsLck = langsam gehen (Capslock an)

Sicht

PgUp = nach unten sehen

PgDn = nach oben sehen

5 = Blick nach vorne (Ziffernblock)

Waffen

Ctrl = primäre Waffenfunktion auslösen

Y = sekundäre Waffenfunktion auslösen

0 bis 9 = Waffe auswählen (0-9)

F8 = Waffe in Holster stecken

F9 / F10 = Waffen durchschalten (nächste/letzte)

Verschiedenes

Tab = Karte

\ / ' = Karte vergrößern/verkleinern

F1 = Personal Data Assistant (PDA)

F2 = Nachtsichtgerät ein/aus

F5 = Scheinwerfer ein/aus

F3 = Eiskrallen an/aus

F6 = Kopfbewegung an/aus

F7 = Schutzmaske auf/ab

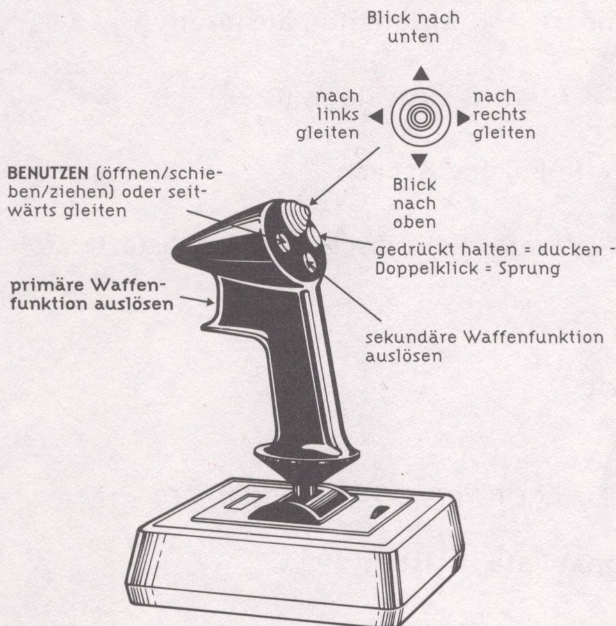
F8 = HUD ein/aus

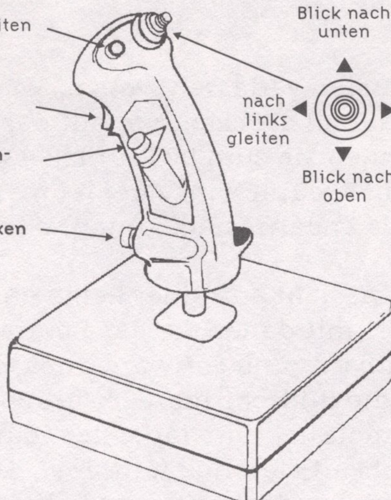
Pause = Spiel anhalten

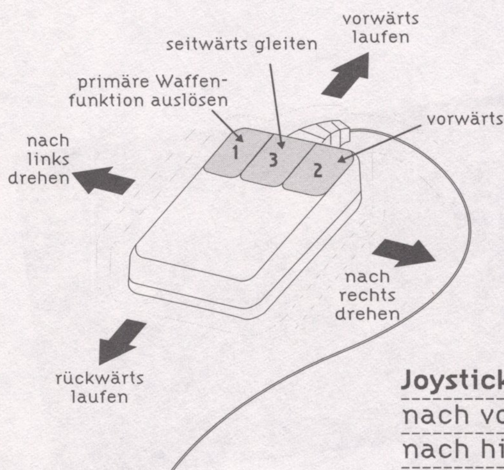
Alt + + oder − = Bildschirmgröße verändern

Backspace = Umschalten zwischen zuletzt benutzer und gezogener Waffe

Alt F8 = automatischer Waffenwechsel an/aus







Joystick

nach vorne	vorwärts laufen
nach hinten	rückwärts laufen
rechts	nach rechts drehen
links	nach links drehen

HAUPTMENÜ

Wenn Sie die aktuelle Mission verlassen wollen, können Sie jederzeit im Spiel die Taste [Esc] drücken, worauf das Hauptmenü erscheint. Von hier aus können Sie zum DOS zurückkehren, die Mission abbrechen (worauf Sie zurück ins Agentenmenü gelangen), die Konfiguration des Spiels ändern (siehe unten) oder das Spiel weiterführen.

Das Konfigurationsmenü besteht aus einer Reihe beschrifteter Schiebebalken und Schalter, mit denen Sie das Programm an die verschiedenen Aspekte von Hard- und Software anpassen können. Dazu zählt unter anderem die Bildschirmgröße, graphische Details, Helligkeitsregelung, Objektdetails, Lautstärke der Soundeffekte und der Musik, Mausempfindlichkeit, Joystick (ein/aus), Statusanzeige, Superschild (begrenzte Unverwundbarkeit) und Kalibrierung des Joysticks.



VERSCHLÜSSELTE ÜBERTRAGUNGEN VON JAN ORS AN KYLE KATARN

Betreff: Dein Personal Data Assistant

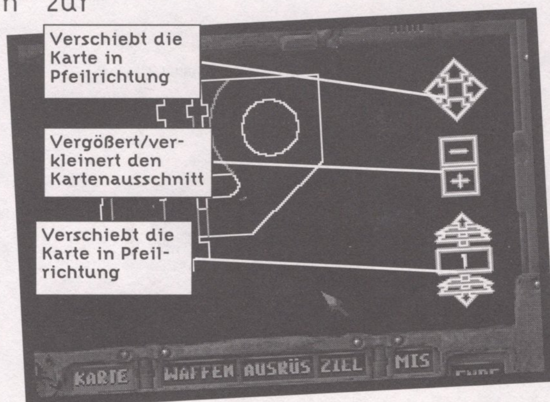
...///442618///... Wir haben einen modularen Personal Data Assistant (PDA) Deiner Ausrüstung hinzugefügt, der an Dein persönliches Bordsystem angeschlossen wird. Ich weiß, daß Du über die Erweiterung unserer alten Datenanzeigen erfreut sein wirst (wir haben uns ja beide oft genug über die Dinger beschwert). Das neue System ist viel einfacher zu benutzen. Sobald Du **[F1]** drückst, wird die Anzeige des PDA Deine Sicht überlagern. Am unteren Rand befinden sich fünf Knöpfe, die jeweils eine der fünf Funktionen des PDA aktivieren, sobald Du sie anklickst.

KARTE zeigt das gesamte Gelände an, das Du bisher erkundet hast. Wenn Du auf die Pfeile in der rechten oberen Ecke der Anzeige klickst oder die Pfeiltasten auf der Tastatur drückst, wird die Anzeige in die entsprechende Richtung verschoben. Darunter sind zwei Schalter, mit denen Du den Kartenausschnitt vergrößern und verkleinern kannst. Gleiches geht auch über die **[ß]** und **[´]** Tasten. Mit den Symbolen darunter oder den Tasten **[ü]** und **[+]** kannst Du die verschiedenen Ebenen des Gebäudes ansehen.

WAFF (WAFFEN) Zeigt alle Waffen, die Du bei Dir hast und die Taste, mit der sie aktiviert werden.

AUSRÜS (AUSRÜSTUNG) Zeigt alle anderen Gegenstände an, die Du bei Dir hast.

OBJ Zeigt die Missionsziele und den Prozentsatz gefundener Geheimbereiche an. Die „Kugeln" zur linken jedes Ziels werden ausgefüllt, sobald das Ziel erreicht ist. Erst wenn alle Ziele erreicht sind, ist die Mission erfüllt und kann abgeschlossen werden.



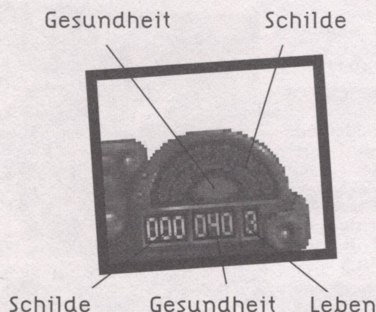
MIS (MISSION) Zeigt den Text aus der Einsatzbesprechung an. Der Text kann mit den Pfeiltasten nach oben und unten verschoben werden ...485//24963//4845//9852//...

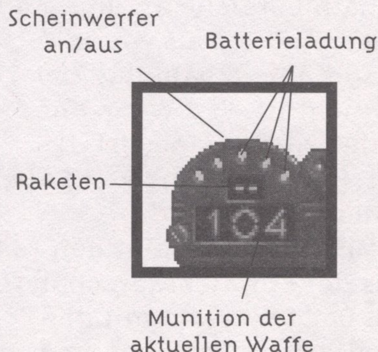
Betreff: Heads Up Display

Das Heads Up Display (oder HUD) liefert wichtige Informationen, die ständig überwacht werden sollten. Die beiden grünen Bögen an der linken Seite geben zusammen mit den darunter in grün angezeigten zugehörigen Zahlenwerten den Status Deiner Schilde an. Das rote Oval dazwischen liefert eine Zusammenfassung Deines Gesundheitszustands. Die zugehörigen Zahlenwerte sind darunter in rot angegeben. Die rote Zahl an der rechten Seite zeigt die Anzahl Deiner „Leben" an. (Du kannst mehrere bekommen!)

In jeder Mission gibt es unsichtbare Kontrollpunkte, die automatisch beim Passieren gespeichert werden, damit Du nach Deiner Vernichtung an dieser Stelle weiterspielen kannst. Wenn Du ein Leben verloren hast, kannst Du das Spiel am letzten Kontrollpunkt wieder aufnehmen, indem Du die Leertaste drückst. Wenn Du alle Leben verloren hast, mußt Du die Mission wieder von Anfang an beginnen.

Die rechte Seite des HUD zeigt den Status Deiner Batterie und der Waffen. Das rote Licht im oberen Bereich ist an, sobald Dein Scheinwerfer eingeschaltet ist. Die grünen Punkte geben den Ladezustand der Batterie an. Die große rote Zahl zeigt entweder die Ladung für Pistolen/Gewehre an oder die Anzahl der Ladungen in der Kiste mit Granaten und Minen (zeitgesteuerte Bodensprengkörper). Einige Gegenstände (wie zum Beispiel das IR Sichtgerät) benötigen Energie aus der Batterie, benutze sie daher sparsam. Die kleinere grüne Zahl zeigt die Anzahl der Raketen für den Raketenwerfer an und erscheint nur, wenn Du diese Waffe benutzt ...///65844//465//98448512...





Betreff: Gegner

Hier sind die neuesten Daten über Gegner, die Du in den verschiedenen imperialen Stellungen antriffst. Einige, wie zum Beispiel die Sturmtruppen, sind Dir natürlich bereits bekannt. Aber die aktualisierten Daten können Dir immer noch aus einer kritischen Situation heraushelfen. Natürlich wird es dort draußen auch noch einiges geben, worüber wir bisher keine Daten sammeln konnten. Abschließend brauche ich Dich wohl nicht mehr daran zu erinnern, daß Du die Waffen eines ausgeschalteten Gegners in Dein Arsenal übernehmen kannst.

IMPERIALE TRUPPEN

Sturmtruppen. Kennt man einen, haßt man alle. Die Angriffstruppen der imperialen Streitkräfte. Sie sind nicht besonders intelligent, nur mit einem Standard-Lasergewehr bewaffnet aber dafür mit fanatischer Loyalität dabei und Du wirst sie nicht so schnell wieder los. Außerdem scheint das Imperium eine nie versiegende Quelle für Nachschub zu haben.



Sturmtruppen

Imperiale Offiziere. Diese durchschnittlichen Offiziere brüsten sich damit, nicht mit schweren Waffen durch die Gegend ziehen zu müssen. Aber wie Du weißt, gleichen sie ihre leichte Bewaffnung mit sehr guter Zielgenauigkeit wieder aus.



Imperialer Offizier

Imperiale Kommandos. Sie werden natürlich aus dem Offizierscorps rekrutiert und haben daher die gleiche Aversion gegen schwere Waffen.

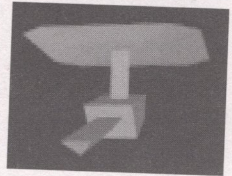
Mit ihren Lasergewehren können Sie weiter schießen als gewöhnliche Offiziere und das intensive Training erlaubt es ihnen auch, sich schneller zu bewegen.



Imperiale Kommandos

AUTOMATISCHE SYSTEME

Selbstschußanlagen. Stationär, aber ist in der Lage, aus der um 360 Grad drehbaren Mündung hochenergetische Laserschüsse abzugeben.

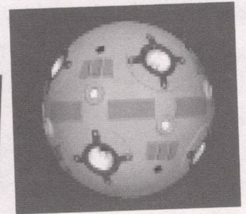

Selbstschußanlage

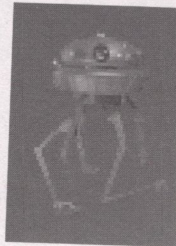
Überwachungssonden. Die langsam gleitende Bewegung dieses hinterlistigen Stücks imperialer Technologie soll Dich nicht von seiner Gefährlichkeit ablenken. Ihre Laser haben die gleiche Durchschlagkraft wie ein Standard-Lasergewehr. Diese Babies hauchen ihr Lebenslicht mit einem Knall aus, weshalb Du Dich immer schnell entfernen solltest, wenn Du eines dieser Dinger ausgeschaltet hast.


Überwachungsdroid

Überwachungsdroiden. Der gefährlichere „Cousin" des **Überwachungssonde.** Diese sind auch mit einem schweren Blaster für fluchtfreudige Gefangene ausgerüstet.

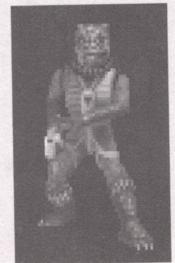
Remotes Diese kleinen Droiden sind mit relativ schwachen Lasern bestückt, können aber sehr schnell beschleunigen und die Richtung wechseln. Daher sollten sie nie zu leicht genommen werden, weil sie sonst zu einem schmerzhaften Ärgernis werden können.


Remote

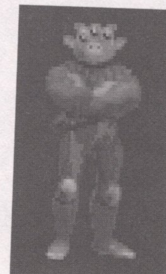

Überwachungs-sonde

ANDERE

Trandoshans. Diese Reptilien sind Kopfgeldjäger und dafür bekannt, in der Vergangenheit für Lord Vader immer wieder die Männer für's Grobe gewesen zu sein. Da Vaders Besessenheit in Sachen Effizienz besonders stark ist, läßt sich Bossks lange Dienstzeit wahrscheinlich daraus ableiten, daß er seine Sache sehr gut macht. Seine bevorzugte Waffe ist in der Regel eine Concussion Rifle.


Bossk (ein Tradoshaner)

Gran. Diese Schurken haben lange Zeit zum Gefolge des Verbrecherkönigs Jabba dem Hutten gehört. Du kannst sie nicht übersehen, sie sind die einzigen, die drei Augen haben. Sie sind geschickte


Ree-Yees (ein Gran)

Nahkämpfer. Aber zuerst mußt Du an ihren Termaldetonatoren vorbeikommen, die in der Regel an ihren Ärmeln baumeln.

Gamorreanische Wache. Diese schweineähnlichen Kreaturen sind ungewöhnlich hart im Nehmen und können gut mit primitiven Waffen (wie zum Beispiel den Äxten, die sie in der Regel bei sich tragen) umgehen. Nichts, womit man mit einem Blaster oder Lasergewehr nicht fertig werden könnte, sofern man sie nicht zu dicht an sich heran läßt.


Gamorreanische Wache

Dianoga (Kanalbewohner). Lange Zeit hat man sie für Hirngespinste betrunkener Wartungsarbeiter gehalten. Diese oft aber leider allzu realen Raubtiere schlagen unter der Wasseroberfläche auf alles los, was sich bewegt. Wenn Du das Glück haben solltest, so ein Biest zu sehen, bevor es Dich entdeckt, ist es besser, fernzubleiben und schnell zu schießen. Sie können auch sehr schnell tauchen und dann blitzschnell vor Deinem Gesicht auftauchen. Deine Schilde sind gegen diese Kreaturen wirkungslos.


Kanalbewohner (Dianoga)

Boba Fett. Wir sind beide schonmal mit diesem Clown zusammengestoßen. Seine Fähigkeiten als Kopfgeldjäger sind legendär, ebenso seine Skrupellosigkeit und sein Geschick, sich aus brenzligen Situationen herauszuwinden. Er ist schnell zu Fuß und sein Raketenrucksack erhöht seine Mobilität.


Boba Fett

GEFAHREN IN DER UMWELT

Wie Du weißt, können diese Missionen einen Agenten in Gegenden führen, denen die meisten Leute lieber fernbleiben würden. Wenn etwas gefährlich oder lebensbedrohlich aussieht, dann wird es das wahrscheinlich auch sein. In den meisten Fällen ist die beste Strategie, einfach fern zu bleiben. Alle Schutzschilde der Galaxis können Dich nicht vor einem unglücklichen Sturz oder einer unglücklichen Begegnung mit einer Industrieanlage schützen. Es folgen einige Gegenstände, auf die Du ein Auge haben solltest:

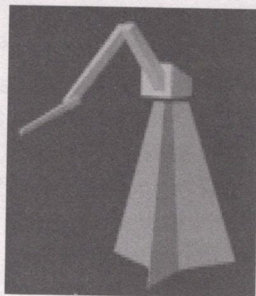
SQ100 Schweißarm. Obwohl sie nicht als Waffen konstruiert wurden, können diese Werkzeuge extrem gefährlich werden. Versuche daher, Abstand zu ihnen zu halten.

Minen. Schlicht und einfach in ihrer Funktion. Du kommst ihnen

zu nahe und sie explodieren. Halte immer die Augen offen und achte auf den Boden.

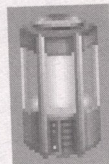
Chemische Gase (ohne Abbildung). Das Imperium ist nicht gerade für seinen verantwortungsvollen Umgang mit Industrieabfällen bekannt. Die davon ausgehenden Gefahren umgehen sie einfach, indem sie in der Nähe Atemschutzmasken auslegen. Der Trick besteht nur darin, die Masken auch zu finden.


Minen


QS100 Schweißarm

Chemielager (ohne Abbildung). Auch hier hat sich das Imperium industriellen Abfall im Überfluß zugelegt. Hier kann Dir eine Maske allerdings nicht mehr helfen.

Stromgeneratoren. Achte auf diese Geräte, wenn Du in ein Feuergefecht verwickelt bist. Ein Querschläger kann zerstörerische Auswirkungen haben (und kann daher für oder gegen Dich arbeiten). Diese Stromgeneratoren findet man oft in Wartungshallen für Raumschiffe.


Stromgenerator

Betreff: Waffen und andere nützliche Gegenstände

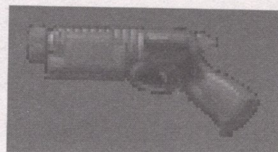
Wir wissen beide sehr gut, daß die Rebellion unter Ressourcenknappheit leidet und ein Großteil der laufenden Produktion direkt an die Front geliefert wird. Daher müssen wir bei einer Operation wie dieser dem Imperium alles wegnehmen, was wir in die Hände bekommen können. Dabei ist es sehr hilfreich, wenn Du weißt, wonach Du Ausschau halten solltest. Waffen (und die nötige Munition und Ladung) sind eindeutig zu erkennen, aber es gibt noch weitere Objekte, die Du vielleicht mitnehmen willst, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt.

WAFFEN

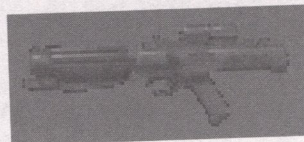
Übersicht: Alle Waffen werden primär mit der Taste **[Ctrl]** abgefeuert. Einige Waffen verfügen allerdings noch über eine zweite Funktion, die über die Taste **[Y]** aktiviert wird.

Bloße Hand (Taste 1). Ich nehme an, daß Du weißt, wie man mit den beiden Dingern umgeht. Das gute an einem linken Haken ist, daß er mit unendlich viel Munition ausgeliefert wird (jedenfalls solange Du am Leben bist).

Modifizierte Bryar Pistole (Taste 2). Im Vergleich zu anderen imperialen Waffen ist der Blaster langsam, weil er nur über Einzelfeuer verfügt. Diese Tatsache wird aber durch die hohe Treffsicherheit und einen stärkeren und effizienteren Einzelschuß wieder ausgeglichen. Wie bei jeder Laserwaffe wird die Wirkung mit zunehmender Distanz zum Ziel schwächer. MUNITION: Energieeinheiten (1 EINHEIT PRO SCHUSS).



Modifizierte Bryar Pistole

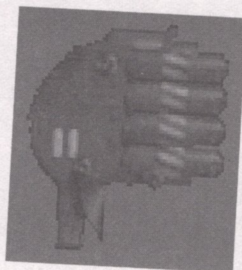


Sturmtruppen Lasergewehr

Sturmtruppen Lasergewehr (Taste 3). Du hast oft genug auf beiden Seiten dieser Waffe gestanden und solltest daher mit ihren Daten vertraut sein. Schneller als ein Blaster, aber ungenauer und ein wenig verschwenderisch mit der Munition. Auch das Gewehr verliert mit wachsender Distanz seine Wirkung. MUNITION: Energieeinheiten (2 EINHEITEN PRO SCHUSS).

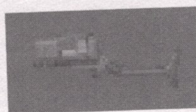


Thermal-detonator



Jeron Fusioncutter

Thermaldetonator (Taste 4). Dieser Sprengkörper kann auf zwei Arten zur Detonation gebracht werden. Bei der ersten ([Ctrl] Taste) erfolgt die Explosion beim Aufschlag, wogegen bei der zweiten (Taste [Y]) eine Verzögerung von 3 Sekunden eingestellt wird. Je länger Du die Taste für den Wurf hältst, desto weiter fliegt der Detonator.



Imperial Repeater



I.M. Minen

Imperiale Repeater Gun (Taste 5). Die primäre Schußfrequenz ([Ctrl] Taste) dieser Schnellfeuerwaffe beträgt ein Schuß pro Abzug. Im sekundären Modus (Taste [Y]) wird eine Salve von 3 Schüssen abgegeben. MUNITION: Energiezelle (1 ZELLE PRO SCHUSS, PRIMÄR; 3 ZELLEN PRO SCHUSS, SEKUNDÄR).

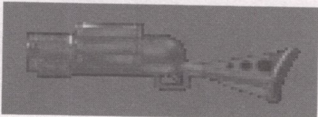
Jeron Fusioncutter (Taste 6). Der Fusioncutter ist ein Werkzeug, kann aber im Notfall auch als Waffe benutzt werden. Im primären Modus ([Ctrl] Taste) feuert er 3 Patronen hintereinander ab und im sekundären (Taste [Y]) alle 4 gleichzeitig mit einer bogenförmigen Streuung. MUNITION: Power cells (1 ZELLE PRO SCHUSS, PRIMÄR; 8 ZELLEN PRO SCHUSS, SEKUNDÄR)

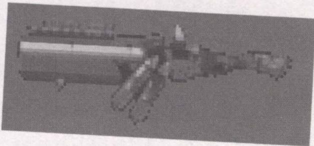
I.M. Minen (Taste 7). Im primären Modus ([Ctrl] Taste) ist die Mine auf eine Verzögerung von 3 Sekunden bis zur Detonation einge-

stellt, also werfen und schnell abhauen! Im sekundären Modus (Taste [Y]) reagiert ein Bewegungssensor auf Annäherung. Eine Sekunde nach dem Wurf ist sie scharf. Danach detoniert sie sofort, sobald etwas in den Bereich ihrer Sensoren gelangt. Ich brauche Dir wohl nicht zu sagen, daß Du nicht lange bleiben solltest, wenn Du diese Dinger anbringst.

Tragbarer Granatwerfer (Taste 8). Der Werfer verschießt Granaten, die beim Aufschlag detonieren. MUNITION: Granaten (1 GRANATE PRO SCHUSS).

Stouker Concussion Rifle (Taste 9). Verschießt komprimierte Kugeln ionisierter Luft, die bei der Explosion Schockwellen auslösen. MUNITION: Energiezellen (4 ZELLEN PRO SCHUSS).


Tragbarer Granatwerfer


Stouker Concussion Rifle

Schilde. Wir haben die Schilde unter Waffen aufgelistet, weil sie hauptsächlich im Kampf gebraucht werden. Der Schild, mit dem wir Dich ausgerüstet haben, wirkt nur gegen Energiegeschosse. Er schützt Dich nicht vor direkten körperlichen Angriffen (wie zum Beispiel einem Kinnhaken) oder Stürzen. MUNITION: Schild-Einheiten

ANDERE GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	FUNKTION
Schlüssel	Türen öffnen
Scheinwerfer	Beleuchtung (benötigt Batterie)
Infrarotbrille	Nachtsicht (benötigt Batterie)
Eiskrallen	Halt auf Glatteis
Atemschutzmaske	Filtert verseuchte Luft (benötigt Batterie)

Batterie	Energiequelle für Helmlampe, Atemschutzmaske und Infrarotbrille
Schildeinheiten	Energiequelle für Schild
Energieeinheiten	Energiequelle für diverse Waffen (siehe WAFFEN)
Energiezellen	Energiequelle für diverse Waffen (siehe WAFFEN)
Granaten	Munition für Granatwerfer
Erste-Hilfe-Kasten	Verbessert Gesundheit

BONUS GEGENSTÄNDE

GEGENSTAND	WIRKUNG
Superschild	Unsichtbarkeit
Wiederbelebung	Vollständige Heilung
Supermunition	Doppelte Feuerkraft
Extra-Leben	Ein Extraleben

VERSCHLÜSSELTE NACHRICHT: KYLE KATARN AN JAN ORS

...///051532065///13265031///1511616//168616//6546546///......//61164//...//6549871/...Du hast mich nach einigen Tips für die Ausbildung der Agenten des Nachrichtendienstes der Allianz gefragt. Ich bin auf folgende Punkte gestoßen...

1. Wenn Du Dich durch die Anlagen des Imperiums kämpfst, kannst Du leicht in Gefahr geraten, Dich aber auch verlaufen. Wirf gelegentlich einen Blick auf die Einsatzbesprechung und vergleiche die Karte mit Deiner Umgebung, damit Du nichts vergißt oder doppelt erledigst.

2. Achte immer sorgfältig auf Deine Umgebung. Relativ unauffällige Veränderungen der Wandoberflächen, Vertiefungen oder Vorsprünge können auf eine Tür zu einem versteckten Raum hinweisen. Diese Türen lassen sich wie normale Türen mit der LEERTASTE öffnen.

3. Nicht nur im Kampf ist es sinnvoll, sich zu ducken oder zu kriechen. Teilweise kommst Du so durch niedrige Gänge oder nur halbgeöffnete Tore.

4. Wenn Du von Imperialen eingekreist bist, versuche ein Fenster als Notausgang zu finden.

5. Wo wir gerade bei Notausgängen sind - bei vielen imperialen Bauten sind die Balkone nur durch kleine Mauern gesichert, die übersprungen oder begangen werden können. Ein Blick nach unten tut nicht weh, ein Sturz schon. Also achte immer darauf, wohin Du trittst.

6. Nimm soviel Munition auf wie nur möglich. Wenn die Munition knapp wird, versuche eine versteckte Munitionskammer zu finden oder benutze eine Waffe, die andere Munition verwendet. Im Notfall kannst Du Dich immer auf Deinen Blaster verlassen.

7. Schilde und Erste-Hilfe Päckchen sind lebenswichtig und sollten deshalb auch immer aufgesammelt werden. Du findest sie meist auch in Geheimräumen. Erreichen die Werte einen kritischen Punkt, solltest Du ein unbekanntes Gebiet erst betreten, wenn Du sie wieder aufgefrischt hast.

8. Junge Agenten vergessen immer wieder, daß Gegner, die über oder unter ihnen stehen, mit einem Schuß nach oben oder unten außer Gefecht gesetzt werden können. Hier lassen sich auch gut Sprengkörper einsetzen.

9. Sprengstoff kann gelegentlich auch benutzt werden, um eine Wand oder andere Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Wenn Du über genug Sprengstoff verfügst, lohnt es sich immer zu probieren, ob Du den Weg so frei bekommst.

10. Ein paar Tips für den Kampf und die Bewegegung auf imperialem Gebiet. Einige mögen zwar offensichtlich erscheinen, aber im Kampf vergißt man sie dann vielleicht doch wieder.

a. Wer nicht wegläuft, wenn seine Gesundheit im Kampf einen kritischen Punkt erreicht, ist nicht mutig, sondern dumm. Es geht nur darum, den Auftrag zu erfüllen und an einem Stück wiederzukommen.

b. Wenn Du Anlauf nimmst und rennst ([Shift] Taste), kannst Du weiter springen. Renne bis zum letzten Moment und springe dann ab.

c. Kriechen oder sich in dunkeln Ecken verstecken, wenn sich der Gegner im Licht befindet, erleichtert Dein Leben, weil der Gegner Dich dann nicht so schnell als Ziel erkennt. Wenn Du dann allerdings Deinen Scheinwerfer eingeschaltet hast, ist dieser Vorteil natürlich sofort dahin.

So, das war's. Ich denke, Du wirst daraus Deine eigenen Strategien entwickeln. Benutze aber immer zuerst Dein Hirn und erst dann den Blaster

- Kyle Katarn

CREDITS

Projektleitung	Daron Stinnett
Leitender Grafiker	Justin Chin
3D Programmierung	Ray Gresko
Hintergrundgeschichte	Justin Chin
Programmierung	Daron Stinnett, Ray Gresko und Winston Wolff
Spieldesign	Das Dark Forces Team mit besonderem Dank an Justin Chin
Leveldesign	Ingar Shu, Jim Current, Matt Taleishi und Brett Tosti
Tools	Winston Wolff
Texturverteilung	Aaron Muszalski und Chris Ross
Texturen	Chris Hockaboul, Patrick Sirk und Tom Payne
3D Grafik	Ralph Gerih Iv, Scot Baker, David Vallone, Ron Lussier und Bill Stoneham
2D Zwischensequenzen	Justin Chin, Jon Knolen und Paul Mica
Art Technician	Aaron Muszalski
Videoeffekte	Michael Levine, C. Andrew Nelson und Mark Christiansen
Animationen	Leonard Robel und Gordon Baker
Weitere Grafiken	Paul Mica
IMUSE Interactive Music System	Michael Land, Peter McConnell, Michael McMahon und Justin Graham
Musik und Musikuntermalung	Clint Bajakian
Digitale Soundeffekte	Clint Bajakian
Installationsprogramm	Gary Brubaker
Landru System entwickelt von	Edward Kilham
Executive Producer	Steve Dauterman
Projektkoordination	Dan Connors
Cheftester	Brett Tosti
Tester	Chris Snyder, Chris Purvis, Leylon Chew, Reed Derleih, Darren Johnson, William W. Burns, Al Chen, John Hannon, Dana Fong,Brian Kemp und Sean Matheis
Kompatibilitätstest	Doyle Gilstrap und Chip Hinnenberg
Qualitätssicherung	Mark Cartwright
Produkt Marketing Manager	Barbara Gleason
Public Relations	Sue Seserman und Camela Boswell
Verpackung	Jon Knoles, Justin Chin und Terri Soo Hoo
Verpackung (Front)	Ron Lussier
Verpackung (Rückseite)	David Vallone
Handbuch geschrieben von	Jo „Captain Tripps" Ashburn und Mark Cartwright

Handbuchdesign	hepard Associates
Produktsupport	Mara Kaehn (Leitung), Jason Deadrich, Tabitha Tosti und das Produktsupport Team
Key Accounts Manager	Meredith Cahill
Produktionsleitung	Jason Horstman
International Manager	Lisa Star
Zusätzliche Programmierung	Mark Haigh-Hutchinson
Besonderer Dank an	Wayne Cline, Donald Bles, Stacy A. Mollema, Julia Russo, Howard Roffmann und Lucasfilm Ltd.
Originalmusik	John Williams
Ganz besonderer Dank an	George Lucas, Kalani Streicher

Deutsche Version
Softgold Computerspiele GmbH

Übersetzungsleitung und Sprachproduktion	André Bremer
Zusätzliche Übersetzung	Robin Wöhler, Thomas „Elf" Buchhorn, Nils Bote
Handbuch	Bernd „Guybrush" Heuckendorf
Tester	Christian Schneider
Lektorat	Annette Khartabil, Antje Sprekeler
Internationale Koordination	Kristin Dodt
Verpackung- & Handbuchdesign	Oliver Dannat
Produktion	Oliver & Otti
Satz/Reinzeichnung	Andreas „Otti" Otte
Belichtungen	DTK-Publishing-Service
Druck	Lippert-Druck & Verlag
Besonderer Dank an	Winston Wolff

Sollten Sie im Spielverlauf nicht weiterkommen, wenden Sie sich an unsere Kundenhotline: montags, mittwochs und freitags in der Zeit von 16-18 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 96 51 11.

Bei technischen Problemen (Installation, Sound etc.) hilft Ihnen unser technischer Kundendienst weiter: montags bis freitags zwischen 8.30 und 16.00 unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 155, 152 oder 110.

Dark Forces © 1994 Lucasfilm Ltd. und LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten. Autorisierte Nutzung. Star Wars ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. Dark Forces ist ein Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. Das LucasArts Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. iMUSE ist ein Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No. 5.315.057. Alle anderen gekennzeichneten Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber und unterliegen damit warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz.
Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH.

Published by Softgold